№ 33/152.

АТЛЕТИЧЕСКІЯ ИГРЫ

ДЛЯ

ВОЙСКЪ,

ВОЕННЫХЪ И ЮНКЕРСКИХЪ УЧИЛИЩЪ

И

СТАРШИХЪ КЛАССОВЪ КОРПУСОВЪ.

СОСТАВИЛЪ

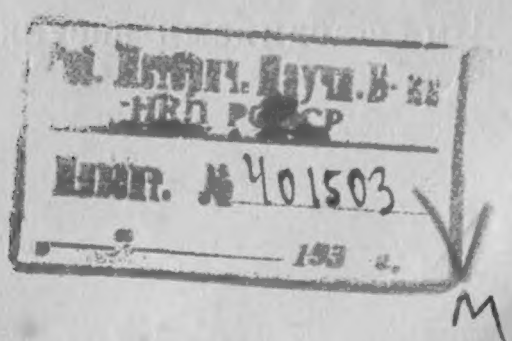
И. Я. Гердъ.

Съ 4-мя таблицами рисунковъ.

1147/2

ТИПОГРАФІЯ А. А. КАРЦЕВА
Коммиссіонера Императорскаго Общества Любителей Естествознанія.
Москва, Покровка, д. Егорова.
1884.

Дозволено цензурою, Москва, 21 іюня 1884 г.



Оглавленіе.

	Стр.
Игры въ войскахъ.	5
1. Наша взяла!	7
2. Бѣгъ съ препятствіями.	7
3. Бѣгъ на трехъ ногахъ.	10
4. Борьба.	10
5. Городки или рюхи	11
6. Лисица на одной ногѣ	12
7. Медвѣдь	13
8. Медвѣдь съ вожакомъ	14
9. Рыбки	14
10. Кольца	15
11. Биллiардъ на полу	16
12. Большой мячъ	17
13. Итальянская игра въ большой мячъ	19
14. Игра въ безрукіе	19
15. Крикетъ безъ лапты	21
16. Барры	23
17. Охота за лисицами	25
18. Какъ сдѣлать мячъ.	27
19. Вольная лапта	28
20. Большая лапта.	30
21. Американская лапта	33
22. Крикетъ	36
а) Двойной крикетъ.	37
б) Одиночный крикетъ.	45

Игры въ войскахъ.

Ни въ одномъ государствѣ не обратили такаго серьезнаго вниманія на игры въ войскахъ, какъ въ Англіи. Разумѣется, здѣсь рѣчь идетъ объ атлетическихъ играхъ, которыя развиваютъ ловкость, смѣлость, хладнокровіе, вѣрность глаза, а главное возвышаютъ духъ арміи, а при тепломъ отношеніи офицеровъ къ игрѣ, сближаютъ ихъ съ солдатами.

Чрезвычайно важно сдѣлать хорошій выборъ игръ, при чемъ преимущество слѣдуетъ давать такимъ играмъ, въ которыхъ каждый изъ играющихъ заботится не столько о собственномъ своемъ успѣхѣ, сколько объ успѣхѣ цѣлой своей партіи.

Чтобы придать играмъ болѣе серьезное значеніе, необходимо самое строгое соблюденіе правилъ игры, а также возбужденіе соревнованія, для чего одна партія составляется изъ выборныхъ лучшихъ игроковъ одной роты, а другая партія изъ другой роты. По временамъ полезно устраивать публичныя состязанія выборныхъ отъ одного полка съ выборными отъ другого. Такія публичныя состязанія въ Англіи сопровождаются музыкою, привлекаютъ массу зрителей и превращаются въ солдатскій праздникъ. Мнѣ приходилось нѣсколько разъ присутствовать на публичныхъ играхъ солдатъ какъ въ Англіи, такъ и въ Соединенныхъ штатахъ С. Аме-

рики, и всегда я невольно удивлялся той ловкости, хладнокровію, расчетливости, живости, смѣлости, законности и великодушію къ своему противнику, какое выказывали солдаты въ этихъ играхъ.

Здѣсь постараюсь познакомить читателя съ тѣми состязательными упражненіями и играми, которыя, по моему убѣжденію, всего желательнѣе было бы ввести въ наши войска, а тамъ уже сама практика укажетъ на то, какія именно изъ этихъ игръ прійдутся особенно по сердцу нашимъ солдатамъ.

Какъ въ Англіи, такъ и въ Соединенныхъ штатахъ при атлетическихъ состязаніяхъ и играхъ, солдаты надѣваютъ на голое тѣло фланелевыя фуфайки, которыя плотно облегаютъ тѣло, а потому очень удобны во всѣхъ движеніяхъ, а также хорошо предохраняютъ отъ простуды.

Успѣхъ введенія игръ и болѣе или менѣе серьезная постановка ихъ въ нашихъ войскахъ, разумѣется, всецѣло зависитъ отъ отношенія офицеровъ къ играмъ. Въ этомъ отношеніи много могутъ сдѣлать военныя и юнкерскія училища. Если въ этихъ училищахъ игры будутъ поставлены серьезно, то выходящіе изъ нихъ офицеры вынесутъ ихъ и за стѣны училищъ, будутъ сами играть и состоя въ полкахъ и тогда можно будетъ надѣяться, что это дѣло будетъ поставлено у насъ прочно.

И. Гердъ.

Состязанія и игры.

1. Наша взяла!

Двѣ партіи берутся за концы крѣпкой веревки и дружно тянутъ ее, каждая партія стараясь пересилить противоположную. На веревкѣ дѣлаютъ два узла въ двухъсаженномъ разстояніи одинъ отъ другого. Эти узлы обозначаютъ мѣста, за которыя берутся передніе люди каждой партіи. По срединѣ между партіями проводится на землѣ черта. Для большаго удобства люди каждой партіи становятся гуськомъ, поперемѣнно, то съ одной, то съ другой стороны веревки, какъ видно на черт. 1. Тянуть должно ровно, безъ урывокъ и не перебирая по веревкѣ руками. Партія, перетянувшая другую на столько, что ея передній человѣкъ переступилъ черезъ черту, считается выигравшею.

2. Бѣгъ съ препятствіями.

Такой бѣгъ съ препятствіями составляетъ какъ-бы сводку всѣхъ гимнастическихъ упражненій, практическое ихъ примѣненіе.

Препятствіями при бѣгѣ могутъ служить:

1) Веревочка для прыганья въ вышину. Въ землю втыкаютъ два кола, въ разстояніи аршинъ четырехъ одинъ отъ другого. Въ эти колья, на одинаковой высотѣ воткнуты два колышка, на которыхъ лежитъ бичевка, имѣющая на своихъ концахъ мѣшечки съ пескомъ, которые натягиваютъ ее. Если прыгающій зацѣпитъ ногами за бичевку, то она легко соскользнетъ съ колышковъ (черт. 2).

2) Брусья для прыганья въ ширину. Два колышка, каждый фута въ два вышиною, втыкаются въ землю, а на нихъ горизонтально кладется брусокъ длиною сажени въ полторы. Въ условленномъ разстояніи отъ этого перваго бруска, точно такимъ же образомъ устанавливается второй, совершенно параллельно первому. При невѣрномъ прыжкѣ второй брусокъ сбивается съ колышковъ. Бруски могутъ быть замѣнены канавою, но послѣднюю хлопотливѣе устраивать и при томъ канава не такъ легко обнаружитъ невѣрный прыжокъ (черт. 3).

3) Заборъ около сажени вышины и сажени въ двѣ длины можетъ служить также хорошимъ препятствіемъ. Верхній брусъ забора долженъ быть гладко выструганъ (черт. 4).

4) Круглая балка, вершковъ восьми толщиною и аршинъ 10 длиною, для балансированія укладывается на стойки такъ, чтобы она лежала совсѣмъ плотно, не могла вращаться и была приподнята надъ землею на футъ. Участвующіе въ состязаніи должны по пути пройти по этой балкѣ (черт. 5).

5) Такая же балка, укрѣпленная на полтора фута и положенная поперегъ пути бѣгущихъ, служитъ для подлѣзанія (черт. 5).

6) Бочки. На землѣ кладется рядъ бочекъ съ выбитыми днами. Во время бѣга нужно пролѣзть чрезъ бочку (черт. 6.)

7) Клѣтка. Въ землю врываютъ девять столбовъ, толщиною вершка въ 3—4 и вышиною въ сажень. Столбы врываютъ по три въ рядъ, въ видѣ прямоугольника. Пространство между столбами переплетается веревками. Бѣгущіе должны пролѣзть чрезъ эту клѣтку (черт. 7).

8) Наклонная плоскость. Наклонную плоскость лучше всего устраивать изъ длинныхъ жердей, какъ видно изъ черт. 8. Къ верхней горизонтальной жерди привязываютъ концы веревокъ, по которымъ участвующіе въ состязаніи спускаются на землю.

При разстановкѣ этихъ препятствій должно имѣть въ виду, что въ началѣ бѣга всѣ участвующіе въ состязаніи бѣгутъ сплошною массою, а рѣдѣть уже начинаютъ къ концу бѣга, а потому лучше въ началѣ ставить такія препятствія, при которыхъ не могло бы быть особой толкотни; препятствія, которыя можно преодолѣть быстро, какъ напримѣръ: прыганіе черезъ веревочку и брусья, пролѣзаніе чрезъ бочки и подъ балку, а наклонную плоскость, клѣтку, заборъ и въ особенности балку для балансированія ставить подъ конецъ.

Невыполнившій какое либо упражненіе выходитъ изъ состязанія, а прибѣжавшій первымъ къ назначенному пункту считается выигравшимъ. Передъ началомъ состязанія лучше выставить у каждаго препятствія по человѣку, которые слѣдили бы за вѣрностью исполненія упражненія, а также не-

медленно исправляли бы сбитыя веревочки, брусья и т. п.

3. Бѣгъ на трехъ ногахъ.

Всѣ желающіе участвовать въ состязаніи раздѣляются на пары, при чемъ удобнѣе, чтобы каждая пара составлялась изъ людей одинаковаго роста Стоящій на право въ парѣ, обнимаетъ своего товарища лѣвою рукою за шею, а тотъ правою за талію. Лѣвая нога перваго связывается съ правою ногою второго въ двухъ мѣстахъ платками или кускомъ полотна. Когда всѣ пары подготовлены и выстроены въ рядъ, онѣ по командѣ одновременно бѣгутъ на перегонку до извѣстнаго мѣста, гдѣ натягивается бичевка. Чтобы достичь первому цѣли, необходимо парѣ соблюдать равномѣрность шага, такъ какъ малѣйшая торопливость обыкновенно ведетъ только къ паденію, сопровождаемому смѣхомъ зрителей (черт. 9).

4. Борьба.

Двѣ равныя партіи кавалеристовъ выѣзжаютъ въ поле на неосѣдланныхъ лошадяхъ. Каждый выискиваетъ себѣ противника по силамъ и старается правою рукою стащить его съ лошади. Упавшій съ лошади выходитъ изъ игры. Число сброшенныхъ указываетъ выигрышъ или проигрышъ партіи. Для удобства борьбы, каждый надѣваетъ на себя прочный кожанный поясъ. Ловкій боецъ или

перетащитъ противника на свою лошадь, или, ухвативъ за поясъ, осторожно спуститъ его на землю (черт. 10).

5. Городки или рюхи.

Игра эта довольно многимъ извѣстна, такъ какъ сильно распространена какъ въ народѣ, такъ и въ школахъ. Полезна она, какъ пріучающая къ мѣткости удара и какъ доставляющая довольно сильныя упражненія тѣлу.

Для этой игры должно приготовить рюхи, которыя выпиливаются изъ жерди; каждая рюха вершка въ два или три длиною, и нѣсколько палокъ отъ аршина до полутора длины.

На ровномъ мѣстѣ чертятъ два города одинаковой величины. Какъ разстояніе между городами, такъ и величина самихъ городовъ вполнѣ зависятъ отъ играющихъ.

Рюхи складываются на переднихъ чертахъ городовъ. Складываютъ ихъ самыми разнообразными способами. Иногда ставятъ двѣ рюхи стоймя,—попами, и между ними укладываютъ въ нѣсколько рядовъ остальныя рюхи плашмя; устраиваютъ колокольню; ставятъ рюхи стоймя въ рядъ по передней чертѣ и т. д. Здѣсь важно, чтобы въ обоихъ городахъ было одинаковое число рюхъ и уложены онѣ были бы также совершенно одинаково.

Игроки раздѣляются на двѣ партіи, изъ которыхъ одна, по жребію, начинаетъ игру. Одинъ изъ игроковъ этой партіи становится на заднюю черту своего города и бросаетъ палку въ рюхи противо-

положнаго города; за нимъ другой, третій и т. д. Когда кто нибудь изъ нихъ вышибъ хотя одну рюху совсѣмъ изъ города, тогда остальные той же партіи, еще не бившіе, переходятъ уже на переднюю черту своего города и бьютъ оттуда.

Когда всѣ палки первой партіи брошены, вторая партія вступаетъ въ свой городъ, собираетъ всѣ палки и точно такимъ же порядкомъ старается разбить городъ своихъ противниковъ.

Если рюха не будетъ совершенно вышиблена изъ города, а останется на чертѣ, то ее стявятъ попомъ.

Какая изъ партій прежде вышибетъ всѣ рюхи изъ города противниковъ, та считается выигравшею. Но если выиграла первая партія, то второй всегда дается право отыграться, т. е. добить тѣми палками, которыя первая партія уже бросила. Проигравшая партія обязана собрать всѣ рюхи и построить оба города. Для слѣдующей игры партіи мѣняются городами, такъ какъ изъ одного города бываетъ иногда легче выбивать, чѣмъ изъ другого.

6. Лисица на одной ногѣ.

Всѣ играющіе вооружены жгутами. Одинъ, изображающій лису, уходитъ въ отведенное мѣсто—нору. Лиса выходитъ изъ норы и, прыгая на одной ногѣ, преслѣдуетъ остальныхъ играющихъ и старается бросить въ кого-нибудь своимъ жгутомъ. Если лиса попала своимъ жгутомъ въ кого нибудь изъ играющихъ, то тотъ становится лисою и спѣ-

шитъ укрыться въ нору, преслѣдуемый ударами жгутовъ всѣхъ играющихъ. Если лиса встала на обѣ ноги, или, бросивъ жгутъ, промахнулась, она спѣшитъ уже на двухъ ногахъ въ нору, причемъ каждый изъ играющихъ старается ударить ее жгутомъ. Если лиса бросила неудачно свой жгутъ, то прежде чѣмъ возвращаться въ нору, ей слѣдуетъ поднять свой жгутъ; въ противномъ случаѣ она должна вновь бѣжать за жгутомъ и обратно въ нору, все время преслѣдуемая ударами.

7. Медвѣдь.

Эта игра есть только небольшое видоизмѣненіе предыдущей.

По жребію назначается медвѣдь. Ему отводятъ берлогу. Всѣ остальные играющіе вооружены жгутами. У медвѣдя жгута нѣтъ, онъ выбѣгаетъ изъ берлоги и старается запятнать рукою кого-нибудь изъ играющихъ. Пока онъ еще никого не нагналъ, каждый старается убѣжать отъ него, но какъ только онъ кого-нибудь запятналъ, оба они должны быстро спасаться въ берлогу, потому что всѣ прочіе игроки гонятъ ихъ жгутами.

Изъ берлоги оба медвѣдя, держась за руки, выходятъ ловить другихъ играющихъ. Такъ, цѣпь медвѣдей увеличивается. Ловятъ только крайніе медвѣди и какъ только запятнаютъ кого-нибудь, опускаютъ руки и вмѣстѣ съ новымъ товарищемъ, быстро спасаются въ берлогу, преслѣдуемые жгутами еще не пойманныхъ товарищей.

Если одинъ изъ медвѣдей усталъ, то ему дозволяется отдохнуть въ берлогѣ, между тѣмъ какъ остальные медвѣди сдѣлаютъ безъ него одинъ выходъ.

8. Медвѣдь съ вожакомъ.

Одинъ изъ играющихъ, по жребію, избирается въ медвѣди. Медвѣдь выбираетъ кого нибудь изъ играющихъ себѣ въ вожаки. Выбранный въ вожаки не имѣетъ права отказываться отъ этой обязанности, но выбирать два раза сряду одного и того же вожака не дозволяется.

Вожакъ беретъ веревку аршина полтора длиною и, взявшись за одинъ конецъ этой веревки, даетъ другой конецъ медвѣдю.

Всѣ играющіе, за исключеніемъ вожака и медвѣдя, вооружены жгутами и стараются нанести побольше ударовъ медвѣдю, который не смѣетъ выпустить веревки, а можетъ только устраняться отъ ударовъ за своего вожака. Вожакъ же по мѣрѣ силъ защищаетъ своего медвѣдя, стараясь запятнать кого-нибудь изъ играющихъ рукою. Кого вожакъ запятнаетъ, тотъ съ той же минуты превращается въ медвѣдя и выбираетъ себѣ вожака.

Если кто изъ играющихъ по ошибкѣ ударитъ жгутомъ вожака, тотъ превращается въ медвѣдя.

9. Рыбки.

Въ «Рыбки» большіе охотники играть наши матросы. Привязываютъ удочку, т. е. довольно длин-

ную веревку, къ столбу или къ рѣ. Одинъ изъ играющихъ, по жребію, избирается приманкою и, взявшись за конецъ веревки, старается запятнать кого-нибудь изъ играющихъ,—словить рыбку.

Остальные же играющіе стараются наносить приманкѣ удары жгутомъ; они клюютъ, но при этомъ стараются увернуться, чтобы ихъ не запятнали.

Тотъ, кого запятнаютъ, становится къ веревкѣ и дѣлается приманкою.

10. Кольца.

Для этой игры нужно нѣсколько колецъ и колышекъ или стойка. Кольца имѣютъ около фута въ поперечникѣ и ихъ дѣлаютъ изъ толстой веревки, вплетая концы такъ, чтобы ихъ не было видно, или изъ проволоки дѣлаютъ самое кольцо и затѣмъ обматываютъ его аккуратно бичевкою.

Круглый колышекъ втыкаютъ въ землю на столько, чтобы онъ стоялъ твердо и возвышался бы надъ землею фута на полтора. При игрѣ въ казармахъ или на палубѣ, дѣлается деревянная стойка, т. е. колышекъ вдѣлывается въ большую, деревянную шашку, имѣющую въ поперечникѣ фута полтора, а въ толщину съ вершокъ (черт. 11).

Игра состоитъ въ томъ, что кольца набрасываются на колышекъ съ условленнаго разстоянія. Бросаютъ кольца одною рукою. Играютъ или каждый за себя, или раздѣляются на партіи. Выигравшимъ считается тотъ, кто раньше набросилъ условленное число разъ кольца на колышекъ.

11. Билліардъ на полу.

На полу чертятъ мѣломъ квадратъ, имѣющій около сажени въ сторонѣ. Удобнѣе всего отбивать линіи бичевкою, натертою мѣломъ. Каждую сторону полученнаго квадрата раздѣляютъ на три равныя части и точки дѣленій соединяютъ линіями, такъ что весь большой квадратъ разобьется на девять равныхъ малыхъ квадратовъ. Четыре угловыхъ квадрата обозначаютъ единицею. Самый средній квадратъ десятью. Передній и задній средніе пятью и наконецъ два боковыхъ среднихъ тремя, какъ видно на черт. 12.

Каждый изъ играющихъ снабжается большою деревянною шашкою, вершка четыре въ поперечникѣ и съ вершокъ толщиною. Всѣ шашки перенумерованы, при чемъ на половинѣ изъ нихъ номера обозначены бѣлою краскою, а на остальныхъ черною, чтобы можно было легко отличить шашки одной партіи отъ шашекъ другой.

Кромѣ того имѣются три, четыре кія. Кій—это гладкая палка длиною аршина четыре, на конецъ которой насажена дощечка вершка три длины и съ вершокъ ширины.

Одинъ изъ играющихъ первой партіи кладетъ свою шашку на полъ, около черты, проведенной въ условленномъ разстояніи отъ квадрата, и старается такъ ударить ее дощечкою своего кія, чтобы шашка, скользя по полу, остановилась въ квадратѣ съ наибольшею цифрою. Затѣмъ, съ того же мѣста, бьетъ одинъ изъ второй партіи, имѣя цѣлью не

только поставить свою шашку на хорошее мѣсто, но и выбить шашку противника изъ квадрата.

Такъ поперемѣнно бьютъ всѣ играющіе. Когда всѣ пробили. сосчитываютъ сколько очковъ оказывается у каждой партіи. Если какая нибудь шашка окажется стоящею на чертѣ, между двумя квадратами, то число очковъ считается по меньшей цифрѣ, а еслибъ она стояла на наружной чертѣ, то за нее не присчитывается ни одного очка.

Снявъ шашки, бьютъ снова въ томъ же порядкѣ и продолжаютъ до тѣхъ поръ, пока у одной изъ партій не насчитается ста или двухъсотъ очковъ, смотря по условію.

Эта игра требуетъ вѣрность глаза и соразмѣрность силы удара, а при игрѣ на палубѣ, она еще усложняется качкою судна.

12. Большой мячъ.

Мячъ употребляютъ или гуттаперчевый, большихъ размѣровъ, или, что еще лучше, пузырный. При покупкѣ гуттаперчеваго мяча должно выбирать самый толстый, иначе эти мячи очень быстро портятся, но во всякомъ случаѣ эти мячи тяжелы, сравнительно съ пузырными. Для пузырнаго мяча выбираютъ возможно круглый бычачій пузырь, вымазываютъ его масломъ, чтобы онъ не высохъ, вкладываютъ въ футляръ, сшитый изъ кожи, надуваютъ пузырь, вставивъ въ его горлышко гусиное перышко, и когда онъ уже вполнѣ наполненъ воздухомъ, быстро стягиваютъ горлышко бичевочною петлею, въ то же

время вытянувъ перышко; еще нѣсколько разъ туго окручиваютъ горлышко пузыря бичевкою и завязываютъ такъ, чтобы воздухъ не могъ выйти изъ пузыря; прячутъ горлышко также въ футляръ и застегиваютъ кожанный клапанъ. Получается легкій и чрезвычайно упругій большой мячъ. Кожанный футляръ приготовляется изъ обыкновенной опойковой кожи, шьется изъ восьми частей, при чемъ ему дается форма правильнаго шара. Одинъ изъ прорѣзовъ не сшивается, а снабжается кожаннымъ клапаномъ съ петлями и шнуровкою. Этотъ футляръ, передъ наполненіемъ пузыря воздухомъ, лучше смачивать водою; тогда онъ высохнувъ туго обтягиваетъ пузырь.

Большимъ мячемъ играютъ въ разныхъ странахъ различно. Въ Англіи и у насъ обыкновенно поддаютъ его ногами, а въ Италіи отбиваютъ руками.

Самая простая игра большимъ мячемъ состоитъ въ слѣдующемъ. Одинъ изъ играющихъ подбрасываетъ слегка мячъ рукою и затѣмъ, при его паденіи, съ силою подкидываетъ его носкомъ ноги на воздухъ. Мячъ при паденіи съ высоты отпрыгиваетъ отъ земли очень высоко, между тѣмъ какъ каждый изъ играющихъ стремится имъ завладѣть. Хотя выбивать изъ рукъ мячъ не дозволяется, тѣмъ не менѣе при ловкихъ игрокахъ имъ завладѣть не такъ-то легко и передъ тѣмъ, какъ достигнуть этого, приходится не мало побѣгать.

Завладѣвшій мячемъ подкидываетъ его тѣмъ же порядкомъ ногою, и такъ игра весело и живо продолжается обыкновенно до тѣхъ поръ, пока всѣ игра-

ющіе не утомятся. Игра эта очень полезна, требуя большой ловкости, живости и представляя вообще сильныя движенія для всего тѣла.

13. Итальянская игра въ большой мячъ.

Итальянцы, какъ я уже сказалъ, отбиваютъ мячъ не ногою, а рукою, но такъ какъ при этомъ приходится наносить рукою сильные удары, то, для предохраненія, вдѣваютъ правую руку по локоть въ деревянный нарукавникъ, а въ послѣднее время стали входить въ употребленіе особыя, толстыя гуттаперчевыя рукавицы.

Ежедневно по вечерамъ итальянцы различныхъ возрастовъ и сословій выходятъ за городъ на поле для игры въ большой мячъ. Здѣсь они раздѣляются на партіи по десяти, двѣнадцати человѣкъ въ каждой. На землѣ проводятъ черту, и одна партія становится въ одинъ городъ, а другая напротивъ — въ другой. Черезъ городскую черту, раздѣляющую оба города, никому переступать не дозволяется.

Одна партія бросаетъ мячъ къ другой, та отбиваетъ его обратно, эта въ свою очередь отбиваетъ его и т. д. На чье поле упадетъ мячъ, та партія проигрываетъ одно очко. Проигрышъ опредѣляется въ 10 или 20 очковъ по условію.

14. Игра въ «безрукіе».

Эта чрезвычайно веселая и живая игра очень проста и для игры въ нее нуженъ только большой мячъ.

На ровномъ мѣстѣ чертятъ прямоугольникъ *абвг* (черт. 13), длиною отъ 20 до 40 сажень, а шириною отъ 10 до 30. Этотъ прямоугольникъ раздѣляютъ пополамъ линіею *де*.

Играющіе раздѣляются на двѣ партіи, изъ которыхъ одна становится по линіи *ав*, а другая *бг*. Мячъ кладется на землю гдѣ нибудь по линіи *де*.

При счетѣ «разъ, два, три.» изъ каждой партіи отдѣляются нѣсколько человѣкъ, уже заранѣе назначенные матками партій, и бѣгутъ къ мячу, стараясь пинкомъ ноги перебросить его за крайнія черты *ав* или *бг*. Остальные же занимаютъ свои мѣста въ отгороженныхъ четыреугольникахъ, по назначенію матки. Во все время игры пользоваться руками совсѣмъ не дозволяется; у всѣхъ игроковъ руки должны быть скрещены за спиною. Переходить границу *де* также не дозволяется. Тотъ, кто нарушилъ одно изъ этихъ правилъ, отходитъ въ сторону и не можетъ помогать своей партіи до окончанія игры.

Если мячъ перешелъ одну изъ боковыхъ линій *аб* или *вг*, то онъ кладется снова на границу *де*.

Въ этой игрѣ успѣхъ сильно зависитъ отъ единодушія играющихъ и отъ распредѣленія маткою игроковъ по полю такъ, чтобы одинъ другому не мѣшалъ и чтобы мячъ, летящій за городъ, было удобно остановить. Та партія, которая успѣла перебросить мячъ черезъ чужой городъ, т. е. или черезъ линію *ав* или *бг*, одерживаетъ побѣду.

Англійскіе солдаты играютъ эту игру нѣсколько иначе. Вмѣсто линій *ав* и *бг* ставятъ двое воротъ, черезъ верхнюю перекладину которыхъ должно

перебросить мячъ ногою, что гораздо труднѣе, чѣмъ перекатить его черезъ черту. Средней линіи *де* у нихъ также не существуетъ, такъ что игроки обѣихъ партій смѣшиваются и часто кучами переходятъ съ мѣста на мѣсто.

15. Крикетъ безъ лапты.

Большимъ же мячемъ играютъ въ «крикетъ безъ лапты».

Начертивъ на землѣ прямоугольникъ *абвг* (черт. 13), втыкаютъ по самой его срединѣ палку, вышиною аршина въ два.

Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи. Первая партія посылаетъ одного изъ своихъ игроковъ съ мячемъ на линію *ав*, а вторая партія разставляетъ своихъ игроковъ по полю вокругъ прямоугольника *абвг*. Стоящій на линіи *ав* съ мячемъ, подбрасываетъ его слегка рукою и затѣмъ поддаетъ ногою. Если ему удалось поддать мячъ далеко, онъ бѣжитъ на противоположную линію *бг*, за что получаетъ одно очко. Если же подброшенный мячъ упалъ близко, то онъ остается на чертѣ *ав* и ждетъ чтобы ему подали мячъ для вторичной поддачи. Такихъ промаховъ дозволяется сдѣлать каждому игроку не болѣе трехъ разъ.

Въ то время, когда бившій бѣжитъ изъ города въ городъ, партія, стоящая въ полѣ, старается бросить мячъ въ стоящую по срединѣ палку, но мячъ должно бросать стоя внѣ боковыхъ линій *аб* и *вг*. Поэтому партіи, разсыпанной въ полѣ, вы-

годно поставить въ точкахъ *д* и *е*, какъ ближайшихъ къ палкѣ, двухъ изъ своихъ самыхъ мѣткихъ игроковъ. Если мячъ ударился въ палку послѣ того, какъ бѣжавшій вошелъ въ городъ, т. е. переступилъ или линію *ав* или *бг*, то ударъ не считается.

Если въ палку попали мячемъ во время, то поддававшій смѣняется другимъ изъ своей партіи и т. д., пока всѣ одной партіи не пробили; тогда партіи мѣняются мѣстами, первая идетъ въ поле, а вторая начинаетъ поддавать мячъ тѣмъ же порядкомъ.

Для смѣны поддающаго существуютъ слѣдующія условія:

1) Если онъ сдѣлалъ болѣе трехъ промаховъ.

2) Поддавать мячъ ногою можетъ каждый не болѣе шести разъ подрядъ, въ число которыхъ входятъ и промахи.

3) Поддающій долженъ бить мячъ за чертою *ав* или *бг*, внѣ прямоугольника.

4) Если подданный мячъ, не коснувшись земли, будетъ пойманъ кѣмъ-либо изъ партіи въ полѣ.

5) Если мячемъ попали во время въ палку.

Должно еще замѣтить, что если партія въ полѣ успѣла ударить мячемъ въ палку въ то время, когда поддававшій еще не успѣлъ добѣжать противоположнаго города, то за послѣднюю побѣжку ему очка не прибавляютъ.

Ясно, что отъ стоящихъ въ полѣ требуется большое вниманіе и проворство, чтобы быстро задерживать мячъ и передавать его бросающимъ въ палку и тѣмъ не дозволить поддающему сдѣлать много очковъ.

Сумма очковъ каждой партіи покажетъ, которая изъ нихъ успѣла сдѣлать ихъ больше, а слѣдовательно и выиграть игру.

16. Барры.

На землѣ проводятъ двѣ параллельныя черты въ разстояніи пятидесяти или болѣе шаговъ одна отъ другой. Эти двѣ черты отдѣляютъ два города, въ концѣ которыхъ чертятъ по четыреугольнику. Эти четыреугольники обозначаютъ двѣ тюрьмы для плѣнныхъ.

Выбираются двѣ матки и всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи, изъ которыхъ одна становится вдоль одной черты, другая вдоль другой.

Одинъ изъ первой партіи выбѣгаетъ въ поле; изъ другой партіи немедленно выбѣгаетъ также одинъ, который старается запятнать рукою выбѣжавшаго раньше его изъ первой партіи. На выручку первому выбѣгаетъ второй изъ первой партіи и старается въ свою очередь запятнать того изъ второй партіи, который выбѣжалъ раньше его, а первый между тѣмъ спѣшитъ въ свой городъ, и т. д. Вообще пятнать можетъ только тотъ, кто позже вышелъ изъ своего города, и пятнать можно только внѣ городовъ. Тотъ, кто запятналъ, кричитъ: «взятъ въ плѣнъ»; немедленно всѣ идутъ по своимъ мѣстамъ, а плѣнный отводится въ тюрьму.

Точно такимъ же порядкомъ игра опять возобновляется, но усложняется желаніемъ выручить

своего товарища изъ плѣна, для чего нужно подбѣжать къ чужому городу настолько близко, чтобы ударить плѣннаго по рукѣ, чѣмъ освобождаются сразу всѣ плѣнные той партіи. Сдѣлать это довольно опасно, потому что при плѣномъ обыкновенно оставляютъ часового, который внимательно слѣдитъ за приближающимся, внезапно выбѣгаетъ и пятнаетъ его самого.

Плѣнный не имѣетъ права сдѣлать ни шагу изъ тюрьмы; ему дозволяется только вытянуть руку.

Если кто-либо изъ играющихъ забѣжитъ въ чужой городъ, то онъ находится въ безопасности только пока стоитъ въ городѣ, но чуть оставилъ городъ, какъ его могутъ запятнать.

Для того, чтобы имѣть право пятнать, необходимо побывать сначала въ своемъ городѣ.

Если кого запятнали, или освободили плѣнныхъ, то нельзя начать игры, пока всѣ не вошли въ города.

Въ этой игрѣ хорошія матки играютъ важную роль; онѣ внимательно слѣдятъ за всѣми выбѣжавшими; высылаютъ во время своихъ, причемъ высылаютъ съ расчетомъ, зная, когда выслать болѣе ловкаго; велятъ возвращаться тѣмъ, которые безполезны въ полѣ и т. д.

Если матка попала въ плѣнъ, то вмѣсто себя она имѣетъ право, если пожелаетъ, послать въ плѣнъ двухъ игроковъ своей партіи, или выпустить на волю двухъ плѣнныхъ чужой партіи, если таковые есть у той партіи.

Когда всѣ одной партіи попались въ плѣнъ, или изъ партіи остался одинъ и тотъ находится въ чужомъ городѣ, игра считается оконченною.

Эта игра почти всѣмъ нравится, такъ какъ требуетъ проворства, ловкости, внимательности, осторожности, хитрости и большаго порядка со стороны играющихъ. Во время игры всѣ безпрекословно подчиняются приказаніямъ матки, и только по окончаніи игры можно обсуживать то или другое изъ ея распоряженій. Это одна изъ тѣхъ игръ, въ которыхъ необходимо строгое соблюденіе всѣхъ правилъ и чѣмъ строже они исполняются, тѣмъ игра становится интереснѣе.

17. Охота за лисицами.

Два лучшіе бѣгуна избираются въ лисицы, а остальные, желающіе участвовать въ игрѣ, человѣкъ десять - пятнадцать представляютъ гончихъ.

Наканунѣ къ двумъ мѣшкамъ пришиваютъ постромки, такъ чтобы эти мѣшки удобно было привязать на спину и они не мѣшали бы бѣгу. Мѣшки эти наполняютъ мелко изорванною бумагою или мелко изломанными деревянными стружками.

Лисицы избираютъ мѣсто, гдѣ всѣ послѣ бѣга должны сойтись, но о мѣстѣ сходбища не говорятъ гончимъ, а тайно отъ нихъ нѣсколько товарищей отправляются на назначенное мѣсто, чтобы заготовить пирушку. При выборѣ мѣста лисицы заботятся о томъ, чтобы оно лежало въ пяти или десяти верстахъ отъ лагерей, чтобы путь туда пролегалъ

преимущественно между кустарникомъ или по лѣску.

Утромъ лисицы, надѣвъ на спины по мѣшку, выбѣгаютъ минутъ за десять или пятнадцать ранѣе собакъ. Бѣгутъ онѣ обыкновенно не по прямому направленію, а дѣлая различные изгибы, внезапные повороты и часто расходясь по совершенно противоположнымъ направленіямъ. По временамъ лисицы оставляютъ по себѣ слѣдъ, выбрасывая понемногу бумагу или стружки изъ своихъ мѣшковъ. Этими слѣдами онѣ всегда стараются сбить съ толку гончихъ, но если между гончими есть хорошій предводитель, то онъ съумѣетъ всегда такъ распредѣлить гончихъ, что онѣ не уйдутъ далеко отъ настоящаго слѣда.

Но тѣмъ не менѣе чрезвычайно рѣдко удается гончимъ догнать лисицъ, такъ какъ въ лисицы обыкновенно избираются испытанные, выносливые бѣгуны, которые гордятся тѣмъ, что ихъ избрали въ лисицы, и стараются поддержать за собою славу хорошихъ бѣгуновъ, стараются оправдать выборъ товарищей. Они и мысли о томъ, что ихъ могутъ поймать, себѣ не допускаютъ; вся ихъ забота, какъ бы надѣлать столько поворотовъ, чтобы гончія, дойдя до условленнаго мѣста, отъ усталости едва передвигали бы ноги.

Перепрыгнувъ на своемъ пути черезъ множество канавъ и изгородей и наконецъ добравшись съ пустыми мѣшками до мѣста назначенія, лисицы находятъ себѣ радушный пріемъ и изготовленную пирушку. Понемногу сходятся и гончія и начинаются разсказы о различныхъ приключеніяхъ на

пути, которые продолжаются и по возвращеніи въ полкъ, а исторіи объ особенно ловкихъ лисицахъ переходятъ въ полку изъ одного поколѣнія въ другое.

18. Какъ сдѣлать мячъ.

Гуттаперчевые дутые мячи, продаваемые въ лавкахъ, для серьезной игры совсѣмъ не годятся по своей легкости, мягкости. Они предназначаются для дѣтей. Изъ черныхъ, такъ называемыхъ литыхъ мячей еще можно иногда выбрать мячъ годный для игры, но они довольно дороги, а между тѣмъ самимъ не трудно приготовить мячъ и лучше и несравненно дешевле.

Обыкновенную бутылочную пробку слѣдуетъ закруглить ножемъ, затѣмъ, обернувъ эту пробку слабо шерстью, въ достаточномъ количествѣ для мяча, опустите этотъ клубокъ въ воду. Продержавъ шерсть до утра въ водѣ, снимите ее съ пробки и обмотайте ее вновь, но туго, заботясь при этомъ, чтобы мячъ былъ совершенно круглый. Купите гуттаперчевый мячъ нѣсколько больше вашего, разрѣжьте его на 4 или 5 приблизительно равныхъ частей и обложите аккуратно этою гуттаперчею вашъ шерстяной мячъ. Теперь остается только обшить мячъ кожею, и онъ будетъ готовъ. Кожу надобно хорошо смочить въ водѣ и, туго обтянувъ ею мячъ, сшить, а лишнія части срѣзать. Когда кожа высохнетъ, она очень туго обтянетъ мячъ, который получитъ надлежащую эластичность.

Мячъ не долженъ быть слишкомъ великъ, чтобы его удобно было ловить одною рукою.

Имѣя старыя, уже къ употребленію негодныя, резиновыя калоши, можно изъ нихъ сдѣлать также хорошій мячъ. Нарѣзавъ резину узкими ремешками и туго намотавъ эти ремешки на закругленную пробку, слѣдуетъ обшить мячъ кожею, какъ было сказано раньше. Наматывая резину, кончики ремешковъ слѣдуетъ аккуратно запрятывать.

19. Вольная лапта.

Лаптою называется палка, которою отбивается мячъ. Лапту всего лучше дѣлать круглую изъ молодаго сосняка, толщиною пальца въ три и длиною въ аршинъ съ четвертью. Ручку лапты нѣсколько утоняютъ и аккуратно обматываютъ бичевкою, которую затѣмъ смазываютъ раза два или три столярнымъ клеемъ, чтобы лапту было удобно держать въ рукѣ и она не могла бы выскочить изъ руки. Чтобы клей не, липъ къ рукамъ можно ручку лапты покрыть лакомъ. Нѣкоторые дѣлаютъ лапту въ видѣ лопатки, но такая форма здѣсь не у мѣста; она неудобна тѣмъ, что плоская ея поверхность не такъ хорошо прорѣзаетъ воздухъ, а потому ударъ никогда не можетъ быть такъ силенъ, какъ ударъ круглою лаптою.

Мячъ для лапты употребляется приготовленный такъ, какъ было только что объяснено.

Въ вольную лапту могутъ играть отъ 3 до 12 человѣкъ.

На землѣ проводятъ двѣ черты, одну городскую или игральную, другую коновую. Коновая черта проводится отъ игральной шагахъ въ пятидесяти или семидесяти.

Одинъ изъ играющихъ, съ лаптою въ рукѣ, становится на игральной чертѣ; другой, «подавальщикъ», становится въ нѣсколькихъ шагахъ отъ него; остальные играющіе становятся одинъ за другимъ шагахъ въ десяти.

Подавальщикъ подбрасываетъ мячъ на сажень кверху; бьющій, при паденіи мяча, ударяетъ по немъ съ силою лаптою. Бить онъ имѣетъ право три раза сряду, но если и первый ударъ хорошъ, то онъ можетъ имъ воспользоваться и, бросивъ лапту, бѣжать къ коновой чертѣ. Остальные же играющіе стараются поскорѣе остановить мячъ и бить имъ въ бѣгущаго изъ города на конъ. Если въ бѣгущаго попадутъ мячемъ, то онъ становится позади всѣхъ играющихъ; бить становится подавальщикъ, а мѣсто подавальщика занимаетъ стоявшій первымъ и такъ всѣ передвигаются на одно мѣсто впередъ.

Если-бъ бившій благополучно добѣжалъ до кона, то онъ возвращается въ городъ и снова бьетъ.

Если мячъ, не дотронувшись до земли, былъ пойманъ кѣмъ-нибудь изъ играющихъ, то поймавшій становится бить, а бившій занимаетъ его мѣсто.

Если бившій сдѣлалъ три промаха или побѣжалъ съ лаптою въ рукѣ, его смѣняетъ подававшій, а самъ онъ становится позади всѣхъ.

Если подавальщикъ плохо подалъ мячъ, то бьющій имѣетъ право не бить, что за промахъ не считается.

Бить въ бѣгущаго можно только въ то время, когда онъ перебѣгаетъ на конъ; возвращается же онъ въ городъ безпрепятственно.

«Жидовка» играется точно такъ же, какъ и «Вольная лапта», съ тою разницею, что коновой черты здѣсь не проводятъ, а слѣдовательно бьющій совсѣмъ не бѣгаетъ а смѣняется только тогда, когда кто—нибудь изъ играющихъ поймалъ мячъ, или мячъ, брошенный съ мѣста своего паденія подавальщику, былъ пойманъ имъ. Въ послѣднемъ случаѣ бросившій мячъ становится на мѣсто подающаго, подающій бьетъ, а бившій позади всѣхъ.

20. Большая лапта.

Хотя и «Вольная лапта» игра очень занимательная, живая и веселая, но тѣмъ не менѣе «Большая лапта» гораздо интереснѣе, такъ какъ здѣсь каждый заботится уже не о себѣ лично, а о выгодахъ цѣлой своей партіи. Если онъ невнимателенъ, то можетъ испортить дѣло всей своей партіи, и напротивъ удачнымъ, ловкимъ ударомъ мяча онъ можетъ иногда доставить своей партіи выигрышъ.

Здѣсь, какъ и въ «Вольной лаптѣ», проводятъ двѣ черты—одну игральную, другую, шагахъ въ тридцати или пятидесяти, коновую.

Выбираютъ двухъ матокъ и затѣмъ всѣ играющіе, которыхъ можетъ быть 12 человѣкъ и болѣе, раздѣляются на двѣ партіи. По жребію опредѣляютъ, которой партіи играть и которой служить. Всѣ играющіе становятся въ городъ, а служащіе распре-

дѣляются по полю. Здѣсь матка должна разсчитать кого изъ своей партіи куда выгоднѣе поставить. Обыкновенно разставляютъ такъ: матка становится подлѣ города, чтобы подавать мячъ; двое, мѣтко и ловко бросающихъ мячъ, становятся одинъ на конъ, другой по срединѣ между кономъ и городомъ. Остальные служащіе располагаются по сторонамъ и за конъ для ловли и передачи мяча.

Матка должна ловко подавать мячъ, внимательно слѣдить за каждымъ ударомъ и если бьющій только задѣлъ мячъ лаптою, то постараться словить его, назначать къ кому перебросить мячъ, подмѣтить, кто изъ играющихъ бьетъ въ какую сторону, и напоминать о томъ служащимъ, пятнать всякаго играющаго, который хотя одною ногою переступилъ за игральную черту и т. п.

Остальные служащіе внимательно слѣдятъ за полетомъ мяча и стараются словить свѣчку, т. е. словить мячъ пока онъ не дотронулся еще до земли. Если свѣчку словить не удалось, то они спѣшатъ остановить мячъ и передать его или на конъ, или среднему, или маткѣ, или, если бившій бѣжитъ близко отъ остановившаго мячъ, то этотъ самъ бьетъ бѣгущаго. На конъ слѣдуетъ передавать мячъ тогда, когда бѣгущій пробѣжалъ уже средину и направляется къ кону; на средину передаютъ мячъ тогда, когда бѣгущій еще не добѣжалъ до нея, а къ маткѣ тогда, когда бѣгущій возвращается въ городъ. Служащій, ударивъ мячемъ въ бѣгущаго, кричитъ «лапта» или «есть», причемъ всѣ служащіе спѣшатъ или въ городъ или, если ближе, на конъ, а бѣжавшій, какъ только получитъ ударъ

мячемъ, спѣшитъ его поднять и въ свою очередь старается запятнать кого нибудь изъ оставшихся еще въ полѣ.

Играющіе поочередно бьютъ мячъ, каждый по разу, и чтобы имѣть право вновь бить, надобно добѣжать до кона и обратно въ городъ. При этомъ бѣгущаго, какъ изъ города на конъ, такъ и съ кона въ городъ, могутъ запятнать мячемъ и тогда вся партія игравшихъ должна идти въ поле, а служившіе становятся на мѣсто играющихъ. Поэтому если ударъ былъ неудаченъ, играющіе не бѣгутъ, а ждутъ болѣе удобнаго случая, ждутъ, пока кто нибудь изъ ихъ партіи не выручитъ ихъ хорошимъ ударомъ. А потому выгодно, чтобы сначала били плохіе игроки, а хорошіе оставались подъ-конецъ на выручку.

По возвращеніи съ кона бьютъ въ томъ порядкѣ, какъ вошли въ городъ, а потому хорошимъ игрокамъ слѣдуетъ всегда пропускать худыхъ раньше себя въ городъ.

Если въ городѣ остался только одинъ съ правомъ бить, то онъ, какъ стоящій на выручкѣ, пользуется правомъ бить три раза.

Иногда, для опредѣленія, чья партія выиграла, считаютъ очки, что прибавляетъ много занимательности игрѣ. Каждый хорошій ударъ лаптою считается за одно очко. Хорошимъ же ударомъ называется, въ этомъ случаѣ, такой ударъ, отъ котораго мячъ взлетѣлъ по крайней мѣрѣ на нѣсколько сажень впередъ или вверхъ.

Итакъ, играющіе идутъ въ поле и смѣняются служащими:

1) Когда будетъ поймана служащими одна, или по условію три свѣчки.

2) Когда кого-нибудь изъ играющихъ запятнаютъ на пути къ кону или обратно.

3) Когда мячъ будетъ брошенъ въ городъ въ то время, когда тамъ нѣтъ никого.

4) Когда никто изъ играющихъ не заручился правомъ вновь бить.

5) Когда бѣгущій захватилъ съ собою лапту.

6) Когда кто-нибудь изъ партіи играющихъ ожегся, то-есть взялся рукою за мячъ тогда, когда его товарищи не достигли или города, или кона.

Затѣмъ всѣ остальныя недоразумѣнія рѣшаются согласіемъ матокъ, а если онѣ въ чемъ нибудь не сойдутся, то жребіемъ.

21. Американская лапта.

Эта игра требуетъ очень большой ловкости, хладнокровія и проворства. Въ Америкѣ играть въ лапту собираются иногда человѣкъ триста и подъ нее отводится громадное пространство съ разными приспособленіями. Удивлялся я какъ прекрасно играютъ въ нее американскіе солдаты, но еще поразительнѣе играютъ индѣйцы, которые чрезвычайно полюбили эту игру. Они бѣгаютъ изумительно быстро; всѣ препятствія, поставленныя на пути, преодолѣваютъ ловко и легко, а за перелетами мяча я рѣшительно не успѣвалъ и слѣдить.

Для «Американской лапты» отводятъ мѣсто подъ городъ, который обыкновенно окапываютъ валомъ, по угламъ котораго выставляютъ флаги или значки.

Коновой черты здѣсь не проводятъ, но устраиваютъ станціи, обозначаемыя флагами или значками, которыя размѣщаютъ такъ, какъ показано на черт. 14. Разстояніе между станціями бываетъ различно, смотря по ловкости играющихъ, отъ 30 до 100 и болѣе шаговъ.

Между станціями устраиваютъ гимнастическія препятствія такія, какъ были описаны въ статьѣ «Бѣгъ съ препятствіями». Разумѣется, эти препятствія можно варіировать по желанію, а также располагать ихъ въ томъ порядкѣ какой окажется наиболѣе удобнымъ. Обыкновенно же придерживаются такого порядка: между городомъ и 1-ою станціею ставится заборъ, между 1-ою и 2-ою станціями балка для подлѣзанія или наклонная плоскость, между 2-ою и 3-ею станціями брусья для прыганья въ ширину, между 3-ею и 4-ою веревочка для прыганья въ вышину, между 4-ою и 5-ою балка для балансированія, а между 5-ою станціею и городомъ бочка для пролѣзанія.

Играющихъ въ американской лаптѣ можетъ быть неограниченное число.

Всѣ играющіе раздѣляются на двѣ партіи; одна идетъ въ городъ, другая разсыпается по полю и называется служащею.

Когда всѣ встали по мѣстамъ, одинъ изъ играющихъ бьетъ лаптою мячъ и, если ударъ былъ удачный, бѣжитъ къ первой станціи; при этомъ

онъ долженъ преодолѣть то препятствіе, которое находится на пути.

Между тѣмъ служащіе быстро подхватываютъ мячъ и стараются запятнать имъ бѣгущаго, раньше чѣмъ онъ достигнетъ станціи, раньше чѣмъ онъ возьмется за флагъ, поставленный на станціи.

Бѣжать отъ города къ станціи или отъ одной станціи къ другой слѣдуетъ только при хорошемъ ударѣ, расчитывая на время, потребное для хладнокровнаго выполненія гимнастическаго упражненія.

Если служащіе, желая запятнать бѣгущаго, промахнулись и мячъ при этомъ отлетѣлъ далеко, то стоящій у 1-й станціи можетъ продолжать свой путь ко 2-й станціи и т. д. Только тогда, когда мячъ уже окончательно передается въ городъ, выбѣгать со станціи нельзя.

Когда всѣ стоятъ на мѣстахъ, мячъ передается въ городъ и отбивается вторымъ изъ играющихъ, который такимъ же порядкомъ бѣжитъ на первую станцію, если она свободна, то-есть, если стоявшій на первой станціи побѣжалъ на вторую.

Обѣжавшій всѣ станціи и возвратившійся благополучно въ городъ, пріобрѣтаетъ право снова отбивать мячъ.

Если въ бѣжавшаго попадутъ мячомъ, то онъ на время выходитъ изъ игры, или дѣлается измѣнникомъ и присоединяется къ партіи служащихъ, смотря по условію.

Тоже, если кто либо изъ бѣжавшихъ не выполнитъ требуемаго гимнастическаго упражненія.

Также, если онъ выбѣжалъ изъ города или станціи въ то время, когда слѣдующая станція была

еще кѣмъ нибудь занята, такъ какъ разъ выбѣжавши со станціи или изъ города, возвращаться не дозволяется, а также болѣе одного играющаго у одной и той же станціи быть не можетъ.

Каждый играющій имѣетъ право бить мячъ только одинъ разъ и чтобы вновь заручиться правомъ бить долженъ обѣжать всѣ станціи, выполнить всѣ упражненія и благополучно вернуться въ городъ.

Каждый ударъ, исключая промаха, считается за одно очко. Сдѣлавшій же промахъ, бить вторично не имѣетъ права.

Когда въ городѣ не осталось ни одного съ правомъ бить, тогда всѣ служащіе входятъ въ городъ, а всѣ играющіе идутъ въ поле на мѣсто служащихъ и къ нимъ же присоединяются тѣ, которые были на время исключены изъ игры.

Та партія считается выигравшею, которая сдѣлаетъ наибольшее число очковъ. Число же входовъ въ городъ назначается заранѣе по условію.

22. Крикетъ.

Въ Англіи эта игра такъ распространена между лицами всѣхъ сословій и всѣхъ возрастовъ, что трудно найти англичанина, который не умѣлъ бы играть въ крикетъ.

Крикетъ—игра старинная, и всѣ правила въ крикетѣ выработались временемъ, а потому нѣтъ другой игры, гдѣ бы правила были установлены съ такимъ смысломъ и точностью, какъ въ крике-

тѣ. Здѣсь правила такъ точны, что споровъ никогда быть не можетъ, если играющіе вообще привыкли строго подчиняться правиламъ игры.

Въ Англіи бываютъ ежегодныя состязанія лучшихъ игроковъ въ крикетъ и на эти состязанія стекаются тысячи зрителей, которые строго критикуютъ каждый ударъ и приходятъ въ восторгъ отъ всѣхъ ловкихъ игроковъ. На этихъ состязаніяхъ вы увидите въ числѣ играющихъ и фермера, и лорда, и матроса, и профессора, и солдата, и офицера; здѣсь сословія и званія забываются, здѣсь англичане видятъ только первыхъ игроковъ Англіи и каждый считаетъ за особую честь попасть въ число этихъ игроковъ.

а) Двойной крикетъ.

Крикетъ—это англійская лапта. Въ крикетъ обыкновенно играютъ двадцать два человѣка, составляющихъ двѣ партіи, по одинадцати человѣкъ въ каждой.

Для крикета употребляютъ:

Мячъ твердый и эластичный. Приготовляется онъ чрезвычайно тщательно изъ шерсти, какъ было уже нами описано, съ тою разницею, что гуттаперчею его не обкладываютъ и обшивается онъ не простою кожею, а обыкновенно оленьею, или кожею тюленя. Вѣсить онъ долженъ отъ $5^1/_2$ до $5^3/_4$ унцій, т. е. около 13 лотовъ. Въ окружности онъ долженъ имѣть девять съ четвертью дюймовъ. Мячи эти содержатся англичанами въ большомъ порядкѣ;

такъ, послѣ каждой игры мячи вытираютъ масломъ или саломъ для того, чтобы кожа оставалась мягкою и дольше сохранилась бы въ цѣлости. Въ продажѣ у насъ такіе мячи достать трудно, въ Англіи же хорошій мячъ для крикета стоитъ 4 шиллинга (около полутора руб.), а обшитый двойною кожею—$7^1/_2$ шиллинговъ (около трехъ руб.).

Двое воротъ, изъ которыхъ каждыя ворота состоятъ изъ трехъ стоекъ и двухъ перекладинъ. Стойки вытачиваются изъ твердаго дерева, дѣлаются цилиндрическія, немного утолщающіяся книзу, а оканчиваются онѣ заостренными наконечниками для втыканія въ землю, какъ видно изъ черт. 15. Стойка отъ земли до верху должна имѣть двадцать семь дюймовъ вышины; наконечникъ же, впускаемый въ землю—отъ трехъ до четырехъ дюймовъ длины.

На верху каждой стойки дѣлается полукруглый желобокъ (черт. 16), на который накладываются шипы перекладинъ. Каждая перекладина имѣетъ, за исключеніемъ шиповъ, четыре дюйма длины. Шипъ же на перекладинѣ съ одной стороны равняется толщинѣ стойки, а съ другой на половину меньше (черт. 17). Иногда двѣ перекладины замѣняются одною, которая накладывается на всѣ три стойки, какъ показано на черт. 18, но это далеко не такъ удобно, такъ какъ при употребленіи двухъ перекладинъ, каждый ударъ мячемъ въ стойки уронитъ одну изъ перекладинъ, что даетъ возможность сказать навѣрно, попали ли мячемъ въ ворота или нѣтъ.

Двѣ лапты, каждая длиною въ тридцать восемь дюймовъ и не болѣе четырехъ съ четвертью дюймовъ въ самомъ широкомъ мѣстѣ (черт. 19). Лапта приготовляется обыкновенно изъ легкаго дерева, причемъ ручка дѣлается вставная изъ твердаго дерева и обматывается аккуратно бичевкою, послѣ чего смазывается столярнымъ клеемъ и покрывается лакомъ такъ, чтобы бьющій могъ ее твердо держать въ рукѣ. При большихъ играхъ всегда имѣютъ въ запасѣ двѣ или три лапты, на случай если бы сломалась ручка, что при сильныхъ игрокахъ случается нерѣдко. Лапта не должна быть слишкомъ тяжела по рукѣ, а ручка ея должна быть настолько тонка, чтобы ее было удобно обхватить рукою. Лицевая сторона лапты дѣлается совершенно плоскою, а спинка для прочности нѣсколько выпуклою.

Кромѣ этого, лучшіе крикетеры въ Англіи запасаются: тонкою фуфайкою, которая бы плотно обхватывала тѣло и не мѣшала быстрымъ движеніямъ; особеннымъ кушакомъ съ пряжкою; небольшою шапочкою, которая бываетъ у одной партіи одного цвѣта, а у другой другого, и наконецъ, кожанными щитами для защиты ногъ отъ ударовъ мячомъ. Эти щиты повязываются отъ подъема ноги до колѣна.

На землѣ чертятъ два города такъ, чтобы отъ передней, игральной черты *оо* (черт. 20) одного города до игральной черты другого города было девять саженъ. Игральная черта дѣлается ровно въ сажень длины, такъ что весь городъ представляетъ квадратную сажень.

Посрединѣ каждой игральной черты втыкается по три стойки воротъ и на нихъ кладутся верхнія перекладины. Одни ворота должны быть прямо противъ другихъ. Стойки же должны быть воткнуты такъ, чтобы мячъ не могъ пройти между ними.

На четыре фута впереди каждаго города проводятъ граничную черту *к* и *к*, параллельно игральной.

Въ каждой партіи выбираютъ по маткѣ, которыя управляютъ своими партіями. Передъ началомъ игры матки осматриваютъ, все ли начерчено и поставлено такъ, какъ слѣдуетъ, хороши-ли лапты и мячъ и ровно ли мѣсто, выбранное подъ крикетъ. Во время игры не дозволяется уже дѣлать никакихъ поправокъ. Въ большихъ играхъ выбираются, кромѣ двадцати двухъ играющихъ, одинъ судья и одинъ секретарь.

Партіи рѣшаютъ жребіемъ, которой идти въ поле служить, которой защищать города.

Матка партіи служащихъ ставитъ двухъ самыхъ мѣткихъ игроковъ своей партіи, одного въ городъ **А**, другаго въ городъ **Б**. Эти игроки бьютъ въ противоположные города мячемъ. Часто играютъ такъ, что мѣста въ городахъ занимаютъ служащіе поочередно, причемъ каждый бьетъ по четыре раза. Остальныхъ служащихъ матка распредѣляетъ по полю между городами и позади ихъ, заботясь, чтобы тѣ, которые всѣхъ лучше ловятъ мячъ, стояли на хорошихъ для этого мѣстахъ.

Когда всѣ разставлены по мѣстамъ, матка служащихъ говоритъ «готово»; тогда матка первой партіи, защищающей городъ, высылаетъ двоихъ

съ лаптами для защиты городовъ, а остальные этой партіи пока отдыхаютъ и наблюдаютъ за ходомъ игры, стараясь присмотрѣться къ особенностямъ каждаго игрока чужой партіи.

По приказанію судьи «начинай!» одинъ изъ служащихъ, стоящій въ городѣ, цѣлитъ мячемъ въ ворота противоположнаго города, защищающій же ихъ отбиваетъ мячъ лаптою (черт. 21). Если мячъ отбитъ, судья говоритъ «очко», секретарь записываетъ одно очко отбившему.

Если мячъ отбитъ далеко, защитники бѣгутъ изъ города въ городъ, мѣняются мѣстами, причемъ судья выкликаетъ «по очку» и секретарь записываетъ обоимъ защитникамъ по очку. Если защитники успѣютъ, то могутъ нѣсколько разъ помѣняться мѣстами, причемъ за каждый разъ имъ присчитываютъ по очку.

Между тѣмъ служащіе спѣшатъ передать мячъ бьющему въ ближайшій городъ и тотъ опять бьетъ въ ворота противоположнаго города.

Если городъ разбитъ, то тотъ, который защищалъ его послѣдній, или тотъ, который бѣжалъ къ къ нему, если защитники мѣнялись мѣстами, выходитъ изъ игры и смѣняется другимъ изъ своей партіи.

Если поймана свѣчка, то отбивавшій мячъ также выходитъ изъ игры и смѣняется слѣдующимъ изъ своей партіи.

Если защищающій городъ лаптою сронитъ ворота своего города, то онъ также смѣняется.

Когда защищающіе города перебѣгаютъ изъ города въ городъ и не достигли еще граничной чер-

ты, каждый изъ служащихъ, поймавъ мячъ, можетъ разбить ближайшій городъ.

Такъ игра продолжается до тѣхъ поръ, пока всѣ игроки одной партіи не перебываютъ на защитѣ города. Когда предпослѣдній изъ партіи выбитъ изъ города; тогда партіи мѣняются мѣстами, партія служившая идетъ защищать города, а партія защищавшая—служить.

Каждая партія два раза защищаетъ города и два раза служитъ. Затѣмъ секретарь сосчитываетъ, сколько очковъ сдѣлала каждая партія, и та, которая сдѣлала больше, выигрываетъ игру. Еслибъ при счетѣ оказалось у обѣихъ партій равное число очковъ, то, для рѣшенія вопроса о выигрышѣ, каждая партія еще по разу идетъ защищать городъ.

Правило игры.

1. Бьющій мячемъ въ ворота противоположнаго города непремѣнно долженъ хотя одною ногою стоять въ своемъ городѣ.

2. Бьющій имѣетъ право требовать у подлѣ стоящаго защитника, чтобы онъ отошелъ въ сторону.

3. Бить мячемъ можно или по землѣ, или отскокомъ, или близко земли, но бить мячемъ выше роста человѣка не дозволяется; за такой ударъ къ партіи защищающихъ причисляется одно очко, а результатъ удара въ разсчетъ не принимается.

4. Если кто либо изъ служащихъ остановитъ мячъ шапкою, то партіи играющихъ или защищающихъ городъ причисляется пять очковъ.

Защитникъ смѣняется:

5) Если одна изъ перекладинъ или стоекъ сбиты мячемъ на землю.

6) Если онъ, отбивая мячъ, разоритъ свой городъ лаптою.

7) Если онъ, отбивая мячъ, переступитъ обѣими ногами за граничную черту.

8) Если кто-нибудь изъ служащихъ разобьетъ городъ, къ которому онъ бѣжитъ, мячемъ, когда онъ не успѣлъ еще ни одною ногою стать за граничную черту.

9) Если кто либо изъ служащихъ поймаетъ свѣчу.

10) Если во время бѣга или съ намѣреніемъ помѣшаетъ служащимъ словить свѣчу.

11) Если онъ дотронется до мяча рукою, хотя бы для огражденія себя отъ удара мячемъ.

12) Послѣ каждой смѣны защитниковъ, игру нельзя начать раньше приказанія судьи.

13. Одинъ и тотъ же защитникъ не можетъ въ одну и ту же очередь два раза защищать городъ.

14) Если кто нибудь изъ защитниковъ выбѣжитъ изъ города и затѣмъ вернется въ тотъ же городъ, не добѣжавъ до другаго, то партіи служащихъ прибавляется одно очко.

15) Если въ то время, когда защитники мѣняются городами, служащіе разобьютъ ворота, то за послѣднюю побѣжку ни тому, ни другому изъ защитниковъ очка не причисляется.

16) Если кто нибудь изъ служащихъ скажетъ, что онъ не можетъ найти мяча, то защитники мѣняться городами уже не могутъ, а партіи защитниковъ причисляется шесть очковъ.

17) Никому не дозволяется играть за другого безъ согласія обѣихъ матокъ.

18) Судья рѣшаетъ всѣ споры, если таковые могутъ возникнуть, и никто не можетъ возражать судьѣ до окончанія игры.

Наставленія начинающимъ играть.

Играйте не суетясь, какъ можно хладнокровнѣе, всегда внимательно слѣдя за полетомъ мяча, приходится ли вамъ ловить мячъ или отбивать его отъ города.

Когда ловите мячъ, смѣло протяните къ нему руки, ловите ладонями и вмѣстѣ съ мячемъ подайте ихъ быстро назадъ, что ослабитъ ударъ и мячъ не ожгетъ вамъ рукъ. При ловлѣ мяча не должно сгибать пальцевъ, иначе мячемъ могутъ ихъ сломать.

Передъ тѣмъ, какъ отбивать мячъ, оглянитесь, чтобы не задѣть лаптою ворота.

Изъ города бѣгите только тогда, когда мячъ далеко отъ города и еще не въ рукахъ служащихъ. Оставлять городъ безъ защиты всегда опасно.

Когда мѣняетесь съ товарищемъ городами, несите вашу лапту позади себя, чтобы не ушибить ею товарища.

Когда бьете мячемъ, бейте различными способами, чтобы узнать, какой мячъ защитникъ хуже отбиваетъ. Тамъ, гдѣ нельзя ничего сдѣлать простымъ бросаніемъ мяча въ ворота, иногда отскокъ разобьетъ ихъ очень легко.

Старайтесь не выказывать особенной радости при неудачѣ кого нибудь изъ играющихъ, иначе

вамъ будетъ неловко, когда вы сами сдѣлаете неудачный ударъ.

Безпрекословно повинуйтесь всѣмъ распоряженіямъ судьи и матки.

Прійдя домой послѣ игры въ крикетъ, смажьте всѣ ушибленныя мячемъ мѣста масломъ и на слѣдующій день вы будете совершенно свѣжи, чтобы вновь приняться за занимательный и полезный крикетъ, за эту игру изъ игръ.

б) Одиночный крикетъ

Играется точно такъ же, какъ и двойной, съ тѣмъ упрощеніемъ, что здѣсь чертятъ не два города, а одинъ, а слѣдовательно и ворота выставляются только одни, а къ нимъ и одинъ только защитникъ.

Вмѣсто другаго города, на нѣсколько болѣе близкомъ разстояніи, втыкается палка (черт. 22), подлѣ которой стоитъ бьющій въ ворота и до которой долженъ добѣжать защитникъ и непремѣнно вернуться въ городъ, чтобы заработать одно очко.

Играть въ одиночный крикетъ удобно тогда, когда играющихъ меньше двадцати двухъ.

КОНЕЦЪ.

ПРОСТЫЯ БЕСѢДЫ

О

ВЕЛИКОЙ ИСТИНѢ.

гомеопатическій способъ леченія, его основанія, успѣхи и преимущества.

Сост. **В. Я. Гердъ.**

8 д. 271 стр. Цѣна 1 рубль.

НОВЫЯ КНИГИ,

ДѢТСКІЯ БОЛѢЗНИ,

ИХЪ

ГОМЕОПАТИЧЕСКОЕ И ОБЩЕЕ ЛЕЧЕНІЕ.

Соч. д-ра **Руддокъ**, съ прим. **Лэйдъ.**

ПЕРЕВОДЪ СЪ 3-ГО АНГЛІЙСКАГО ИЗДАНІЯ

А. І. Мальмъ и В. Я. Гердъ.

Цѣна 1 р. 25 к.

ДВѢ ЛЕКЦІИ

О

ГАНЕМАНѢ,

ЧИТАННЫЯ ВЪ ЛОНДОНСКОЙ ШКОЛѢ ГОМЕОПАТІИ:

Ганеманъ какъ человѣкъ и врачъ, д-ра Бурнетъ (Очеркъ жизни Ганемана). Цѣна **75** к.

Ганеманъ какъ врачъ-филосовъ, д-ра Юзъ (Разборъ «Органона»). Цѣна **50** к.

Перевелъ и издалъ **В. Я. Гердъ.**

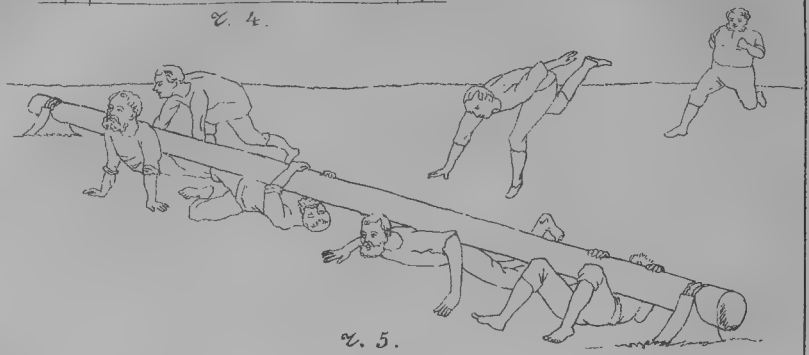
v. 1.

v. 2.

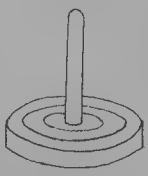
v. 3.

v. 4.

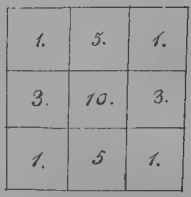
v. 9.



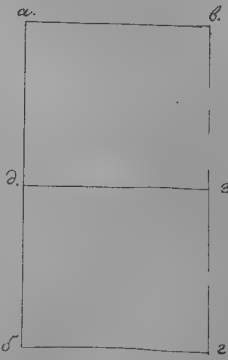
v. 5.



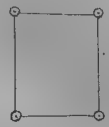
т. 11.



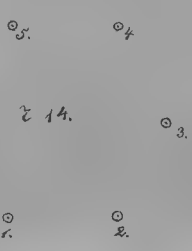
т. 12.

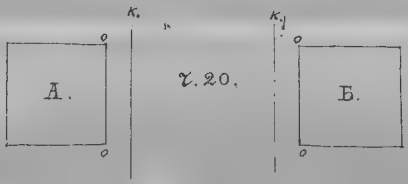


т. 13.

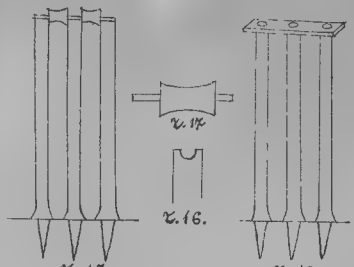


т 14.





т. 21.



т. 15.

т. 18.

т. 22.

т. 19.

C. n. 3059.

И. Я. Гердъ. Сборникъ игръ и полѣзныхъ занятій для дѣтей всѣхъ возрастовъ, съ предисловіемъ для родителей и воспитателей. Съ 150-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва „Дѣтское Воспитаніе". Цѣна 2 руб.

И. Я. Гердъ. Сборникъ работъ и ремеслъ, полѣзныхъ для дѣтей различныхъ возрастовъ. Съ рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 2 руб.

И. Я. Гердъ. Работы и ремесла для дѣтей различныхъ возрастовъ.

Книжка 1-я. 1. Декалькомани. 2. Приготовленіе искуственныхъ цвѣтовъ. 3. Украшеніе изъ цвѣтовъ. 4. Работы изъ перьевъ. 5. Выпиловка. 6. Работы изъ деревянныхъ палочекъ, камыша и вѣтвей. 7. Гипсовая формовка. 8. Гальванопластика. Съ 65-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 50 коп.

Книжка 2-я. Футлярное и переплетное ремесла. Съ 63-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 40 коп.

Книжка 3-я. Столярное и токарное ремесла. Съ 86-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 50 коп.

Книжка 4-я. Простѣйшіе опыты, физическіе приборы и модели. Съ 66-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 40 к.

Книжка 5-я. Фотографія Съ 11-ю рис. въ текстѣ. Изданіе 2-е. Москва. Цѣна 30 к.

И. Я. Гердъ. Атлетическія игры для войскъ, военныхъ и юнкерскихъ училищъ и старшихъ классовъ корпусовъ. Съ 4-мя таблицами рисунковъ. Цѣна 40 к.